# Trường Đại học Công nghệ - ĐHQGHN

# Khoa Công nghệ thông tin

BÀI TẬP LỚN: PHÂN TÍCH & THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG Giảng viên: Đặng Đức Hạnh



# DOMAIN MODEL HỆ THỐNG PHỤC VỤ KHÁCH HÀNG TRONG NHÀ HÀNG

**Ngày:** 07/03/2024

Chuẩn bị bởi: Nhóm sinh viên: Nguyễn Đức Thiện, Nguyễn Trọng Lĩnh, Tô

Lâm Sơn, Mai Tú Phương, Phan Xuân Bảo.

# Mục lục

Lịch sử sửa đổi	1
· 1. Tổng quan	
1.1. Giới thiệu	
1.2. Đối tượng dự kiến và đề xuất cách đọc	
1.3. Phạm vi dự án	
1.4. Tài liệu tham khảo	
2. Mô hình miền	
2.1. Biểu đồ chính.	
2.2. Mô tả	

# Lịch sử sửa đổi

Họ tên	Thời gian	Lý do sửa đổi	Phiên bản
Nguyễn Đức Thiện	7/3/2024	Khởi tạo tài liệu	1.0
Nguyễn Trọng Lĩnh	17/03/2024	Vẽ biểu đồ chính, viết phần mô tả	1.1
Nguyễn Trọng Lĩnh	18/03/2024	Chỉnh sửa lại biểu đồ chính	1.2

# 1. Tổng quan

#### 1.1. Giới thiệu

Đây là một báo cáo về môn học "Phân tích và thiết kế hướng đối tượng" của Nhóm 12 về lựa chọn chủ đề giải quyết vấn đề.

Tài liệu này được sử dụng để xác định các đặc tính của miền vấn đề, giải thích và xây dựng mô hình miền.

## 1.2. Đối tượng dự kiến và đề xuất cách đọc

Các đối tượng đọc khác nhau dành cho tài liệu này là:

- Quản trị dự án: Người phụ trách quản lý và chịu trách nhiệm về chất lượng hệ thống.
   Quản trị dự án nên đọc toàn bộ tài liệu để phục vụ việc lên kế hoạch và phân công công việc.
- Nhà phát triển: Người thực hiện nhiệm vụ phát triển hệ thống từ đầu vào là bản thiết kế và tài liệu để tạo thành đầu ra là một phiên bản có thể chạy được.
- Người kiểm thử: Người có nhiệm vụ đảm bảo rằng các yêu cầu là hợp lệ và phải xác nhận các yêu cầu. Tester nên đọc chi tiết để viết ca kiểm thử phù hợp.
- Người viết tài liệu: Người viết tài liệu trong tương lai (các báo cáo, biên bản).

#### 1.3. Phạm vi dự án

Hệ thống Quản lý khách sạn EzCloud được xây dựng như một phương tiện hỗ trợ nhân viên quản lý các phòng trong khách sạn. Hệ thống sẽ được phát triển dưới dạng một website / ứng dụng được cài đặt trên các máy tính bảng/màn hình cảm ứng tại bàn của nhân viên.

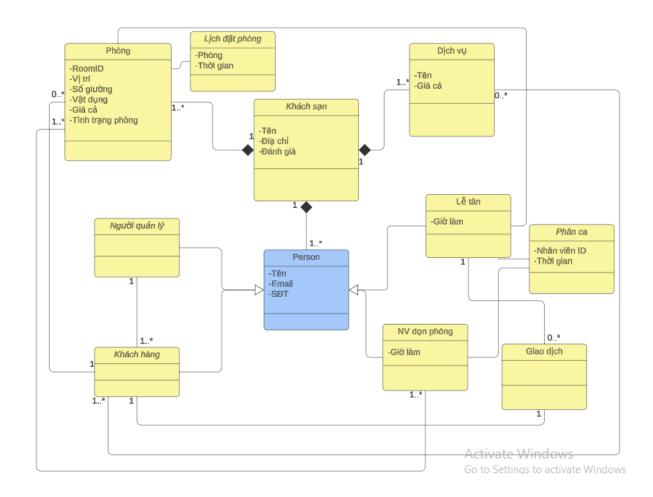
Người dùng cuối là Nhân viên, có thể xem thông tin phòng, đặt phòng cho khách, theo dõi và chỉnh sửa thông tin cùng trạng thái của phòng, thanh toán bằng việc sử dụng mã QR, thanh toán qua ví điện tử, ....

#### 1.4. Tài liệu tham khảo

- [1] IEEE Software Engineering Standards Committee, "IEEE Std 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications", October 20, 1998.
- [2] Slide môn học Phân tích và thiết kế hướng đối tượng do giảng viên cung cấp.
- [3] Từ điển thuật ngữ của Hệ thống Quản lý khách sạn trong khách sạn.
- [4] Tài liệu mẫu 2. Domain model.pdf của CN. Nguyễn Tùng Lâm.
- [5] Kirill Fakhroutdinov (2011). UML Class Diagram Reference. UML Diagrams. <u>UML</u>
  <u>Class Diagrams Graphical Notation Reference</u>

### 2. Mô hình miền

#### 2.1. Biểu đồ chính



#### 2.2. Mô tả

Mỗi một khách sạn sẽ bao gồm có:

- Nhiều phòng theo từng vị trí, số giường, giá cả khác nhau,...
- Nhiều dịch vụ đi kèm
- Nhiều người (Quản lý, các nhân viên, khách hàng,...)

Mỗi một lễ tân sẽ có thể kiểm tra lịch đặt phòng, hỗ trợ và tương tác với khách hàng giúp họ đặt phòng, hủy phòng, check-in, check-out...Một nhân viên có thể tạo nhiều hóa đơn, và một hóa đơn chỉ có thể có một nhân viên thực hiện. Ngoài ra lễ tân phải chốt ca và bàn giao cho nhân viên khác.

Nhân viên dọn phòng sẽ kiểm tra tình trạng các phòng, thực hiện dọn dẹp và cập nhật thông tin trạng thái phòng lên hệ thống.

Khách hàng có thể có nhiều phòng hoặc không có phòng nào, và có thể có nhiều dịch vụ hoặc không dịch vụ nào. Khi thanh toán họ sẽ chỉ có một hóa đơn.

Người quản lý sẽ theo dõi thông tin các khách hàng, quản lý nhân viên, kiểm soát phân ca làm việc.